

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang diperlukan dan sangat penting dalam kehidupan manusia. Definisi pendidikan menurut Nurkholis (2013) merupakan usaha membimbing dan mengembangkan potensi anak dari lahir untuk mencapai kedewasaan jasmani maupun rohani dalam interaksi alam maupun lingkungannya. Pendidikan dapat ditempuh melalui jalur formal dan nonformal. Pendidikan nonformal diperoleh dari lingkungan sekitar seperti keluarga maupun lingkungan masyarakat. Sedangkan pendidikan formal dapat ditempuh melalui lembaga-lembaga yang sudah disediakan oleh pemerintah maupun lembaga swasta mulai dari Pendidikan dasar hingga perguruan tinggi.

Jalur pendidikan yang ditempuh melalui jalur formal salah satunya yaitu melalui pembelajaran di kelas. Pembelajaran merupakan usaha seorang guru dalam memberi bimbingan maupun dorongan agar siswa mau belajar sehingga terjadi perubahan tingkah laku siswa (Sunhaji, 2014). Pembelajaran guru di dalam kelas memerlukan model pembelajaran untuk menunjang prosesnya. Model pembelajaran adalah perencanaan langkah-langkah yang dibuat secara tersusun dan disesuaikan dengan kurikulum, yang digunakan sebagai pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran (Kadir, 2013). Begitu pula dengan mata pelajaran matematika. Mata pelajaran matematika juga membutuhkan model pembelajaran agar siswa dapat aktif dan dapat memahami konsep matematika dari materi yang akan dipelajarinya. Salah satu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dan membantu memahami konsep matematika yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *example non example*.

Example non example merupakan model pembelajaran yang dalam prosesnya menggunakan media gambar, yang mana menekankan pada konteks analisa siswa sehingga mampu memahami dan menganalisa permasalahan kemudian dideskripsikan secara singkat (Setiawan, 2017; Sulistyawati, 2018). Model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* membagi siswa dan menempatkannya ke dalam kelompok kecil yang heterogen yang terdiri dari campuran antara kemampuan siswa, jenis kelamin, dan suku. *Examples and Non Examples* merupakan model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengajarkan definisi konsep. *Example* yaitu memberikan gambaran materi yang

akan dipelajari, sedangkan *non-example* yaitu memberikan gambaran yang bukan contoh dari materi yang akan dipelajari. Setelah siswa memahami contoh gambar yang diberikan oleh guru, kemudian siswa dilatih untuk memahami dan menerapkan konsep. Pentingnya pemahaman konsep matematika menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 58 Tahun 2014 yaitu mencakup menjelaskan keterkaitan hubungan antar konsep serta menggunakan konsep maupun algoritma secara akurat, tepat dan efisien dalam pemecahan masalah. Hal ini dikarenakan dalam matematika konsep-konsepnya saling berkesinambungan. Sehingga penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* dalam pembelajaran diharapkan siswa dapat memahami konsep matematika. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ananggih, Yuwono dan Sulandra (2017) di SMP Shalahuddin kelas IX terhadap 4 siswa yang mempunyai kemampuan diatas rata-rata mengenai materi yang sudah diberikan, siswa tidak dapat menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari maupun memberikan contoh dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan materi. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tersebut belum memenuhi indikator pemahaman konsep. Sehingga dapat dikatakan siswa tersebut belum memahami konsep.

Materi pada pelajaran matematika saling berhubungan antara materi yang satu dengan materi yang lainnya. Sehingga jika pembelajarannya monoton dan kurang menarik, akan membuat siswa jenuh, bosan, mengantuk, tidak konsentrasi, ramai dll. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Widiyanti dan Farida (2019) di SD Islam Sabilillah Malang minat belajar siswa pada pelajaran matematika termasuk pada kategori rendah. Mayoritas siswa kurang memiliki minat belajar yang tinggi dalam pelajaran matematika. Dari permasalahan tersebut dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa. Maka dari itu, guru dapat menggunakan media interaktif berbasis *flash* untuk menarik minat belajar siswa. Apalagi di era perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) ini guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif sehingga penggunaan media interaktif flash cocok jika digunakan dalam proses pembelajaran.

Media Interaktif merupakan gabungan dari text, grafik, gambar, dan suara ke dalam lingkungan digital yang terstruktur dan dapat membuat orang berinteraksi dengan data yang ada (Arindiono & Ramadhani, 2013). Media interaktif dapat

digunakan sebagai alternatif pendukung media pembelajaran dalam kelas (Nuroeni, Syafik, & Kurniawan, 2013). Menurut Prawiro dan Irawan (2012) media interaktif dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa dalam pembelajaran. Media interaktif yang penulis gunakan berbasis macromedia *flash/adobe flash*. *Adobe flash* merupakan software komputer untuk membuat animasi yang populer, dimana penggunaanya sangat mudah dan memiliki tools yang lengkap (A. N. C. Nugraha & Muhtadi, 2015).

Media interaktif flash dikatakan dapat menarik minat belajar siswa juga diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami konsep matematika. Materi yang dikemas dalam media interaktif flash akan lebih hidup dengan animasi-animasi dan tampilan yang lebih menarik. Pokok bahasan dalam matematika sangat banyak, sehingga memerlukan alat bantu untuk menjabarkannya (Yensy, 2012). Peneliti terdahulu menggabungkan media pembelajaran dengan model pembelajaran contohnya seperti Yensy (2012) dan Hapsari (2017) yang mana dalam penelitian Yensy mendeskripsikan model pembelajaran *example non example* yang menggunakan alat peraga dapat meningkatkan hasil belajar. Sedangkan Hapsari lebih menekankan media interaktif yang digabungkan dengan model pembelajaran *Numbered Head Together* dalam meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa. Penelitian terdahulu mengenai model pembelajaran *example non example* sudah pernah diangkat, diantaranya oleh (Leonard & Wulandari, 2015; Puspitaningsih & Sujadi, 2018; Risqilah, 2015; Setiawan, 2017). (Leonard & Wulandari, 2015) dan (Puspitaningsih & Sujadi, 2018) menggunakan model pembelajaran *example non example* untuk meningkatkan hasil belajar. Setiawan (2017) dan Risqilah (2015) membahas model pembelajaran *example non example* dalam meningkatkan pemahaman konsep, hanya saja yang membedakan Risqilah (2015) lebih menekankan kepada penerapan *example non example* yang dipengaruhi oleh motivasi belajar dan kemandirian belajar siswa. Perbedaan Variabel yang penulis gunakan dengan penelitian terdahulu antara lain : Perbedaan dengan Yensy (2012) yaitu media pembelajaran dan tujuan. Perbedaan dengan Hapsari (2017) yaitu model pembelajaran dan tujuan. Perbedaan dengan Leonard dan Wulandari ; Puspitaningsih dan Sujadi; Risqilah ; Setiawan yaitu media pembelajaran serta tujuan, yang mana ada salah satu tujuan penulis yaitu menarik

minat belajar siswa. Tujuan penulis mendeskripsikan pemahaman konsep matematika pada langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* menggunakan media interaktif *flash*, serta mendeskripsikan pemahaman konsep matematika dan minat belajar siswa melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* dan media interaktif *flash*.

Berdasarkan pernyataan Yensy dan penelitian terdahulu adalah dasar penulis menerapkan model pembelajaran dan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran matematika. Oleh sebab itu, penulis tertarik untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* menggunakan media interaktif *flash* untuk mengetahui tingkat pemahaman konsep matematika siswa, serta bagaimana daya tarik minat belajar siswa dengan model pembelajaran *example non example* menggunakan media interaktif *flash* pada pembelajaran matematika. Materi yang digunakan yaitu bangun ruang sisi lengkung tabung dan kerucut. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik teoritis maupun praktis. Manfaat teoritis yaitu dapat membantu siswa dalam memahami konsep matematika serta menarik minat belajar, sedangkan manfaat praktis sebagai masukan guru bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* dapat membantu siswa dalam memahami konsep dan salah satu referensi media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik minat belajar siswa.